PlayStation

魔術の系譜

CIVIZARD

シヴィザード

ASMIK



For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 7

SLPS 00618

CONTENTS

ものがたり

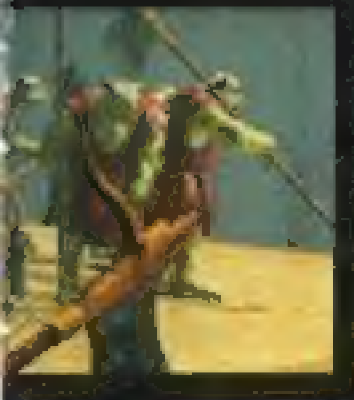
多元宇宙に存在する世界の1つ。そこでは、錬金術や魔術が本物のパワーを持ち、エルフ、オーク、ノールといった、地球では想像だにしない種族が息づいている。
その世界の名は「アルカナス」。さらにこの土地の彼方には、他に類を見ない異様な生き物がうごめく、ミステリアスな第二の世界「ミロール」が広がっている。ここへは、古代の魔術の塔を通るか、秘伝の魔術を唱えなければたどり着くことはできないという。

あなたは、この不思議の世界に、駆出しの魔導師として登場する。まだ少しの呪文しか修得していないあなたは、まず小さな村を統治し、繁栄した[illegible]ことから始めなければならない。



その一方で、世界各地を捜索し、自分の領土を拡大しながら、さらに新しい呪文を修得して、より優れた魔導師になることにも精をださなければならない。
物語が進むに連れ、"真の支配者"を目指すライバル達にも出会うかも知れない。彼らとの勝負のゆくえはひとえに、戦闘術、支配地の運営能力、外交術など、あなたの総合的判断能力に委ねられているのだ。

はたしてあなたは、この「アルカナス」の歴史に刻まれる、栄光の魔導師となれるのか。その"真の支配者"になり得たとき、民衆はこう叫ぶだろう。「我が伝説のシヴィザード、万歳！」と…。







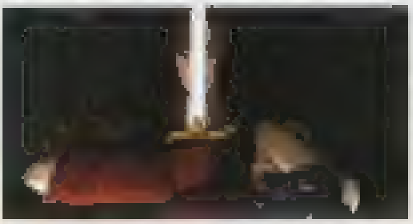
ゲームの目的と流れ

毎回内容が変わる、何回でも楽しめるＳＬＧ！

このゲームは、魔法が支配する「アルカナス」の地で、自分の領土（都市）を繁栄させ、領土を拡大し、出現する敵やライバル達を打ち負かして世界支配を目指すＳＬＧ（シミュレーションゲーム）です。

世界支配を実現させるには、「アルカナス」および「ミロール」で勢力を持つ全ての魔導師を倒すか、全世界を支配する究極の魔法“支配の呪文”を唱えなければなりません。このどちらかが成功したとき、ゲームの目的は達成されます。

また、ゲームを始める際には、ゲームの難易度や、マップの大きさ、ライバルの人数等が自在に設定でき、さらにその内容はコンピュータによって毎回ランダムに変化します。つまり、前回と同じ設定でゲームを始めても、マップの形、ライバルの配置など、その内容はガラリと変わるので、１度マップをクリアしても、何回も新鮮な気持ちでゲームをプレイすることができます。



なお、ゲームは複雑なルールによって進行されますので、初めてゲームを行うプレイヤーは、「ビギナーはまずここを読もう！」（P.11）を参考にして、ゲームの進め方を理解してください。それでは、皆様のご健闘をお祈りします！

ゲームの大まかな流れ

プレイヤーは、2つの部隊を持つ、小さな街の頭首としてスタート。ここを拠点に、"真の支配者"を目指す一歩を歩むのだ。

↓

まず、2つの部隊を移動させて、周辺の様子を探索しよう。

↓

街を発展させるため、いろいろな施設を建設する。
そうすることで、いろいろな部隊も生産できるようになる。

↓

同時に呪文を修得し、魔導師としての実力を備えていこう。

↓

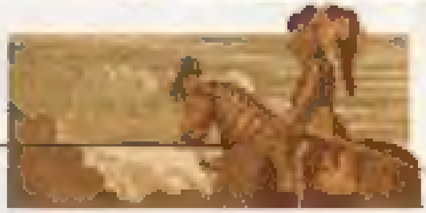
街がある程度大きくなったら、セテラー（開拓者）を生産して新たな街を築き、領土を拡大していこう。

↓

軍隊を増強して、敵の拠点に攻撃を仕掛ける。
見事撃ち破れば、ゴールドや資源が手にできるぞ！

↓

"真の支配者"への道のりはまだまだ長い。
状況をよく考えながら、ゲームを進めていこう。



ゲーム前の準備

ソフトウェアの起動方法

ディスクを本体にセットし、電源スイッチを入れてください。プレイステーションの表記画面に続き「シヴィザード」のデモンストレーションが始まります。デモンストレーション中にスタートボタンを押すと、デモンストレーションが終了し、オープニング画面が表示されます。



メモリーカードの準備

「シヴィザード」では、ゲームをセーブする際に、別売のメモリーカードが必要になります。このとき、メモリーカードにある15ブロックのうち、1つのゲームセーブ用に7ブロックを使用します。2つのデータをセーブする場合は、14ブロックを必要ですので、セーブ数に対応するだけのメモリーカードを用意してください。



コントローラの使い方





そのほか、各モードにおけるコントローラの使い方は画面下のバーに表示されますので、確認してください。また、操作法は基本的に、□ボタンでメニューの呼び出し、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルと覚えておいてください。

ゲームスタート！



オープニング画面では、ゲームのロードや、これまで成し遂げた栄誉の記録を確認することができます。初めてゲームを行うプレイヤーは「New Game」か「Practice」を指定して、○ボタンを押してください。



■オープニングの画面の説明



Quick Load（クイックロード）

クイックセーブしたデータを立ち上げるときに選択します。

Load Game（ロードゲーム）

メモリーカードに記録したセーブデータを立ち上げるときに選択します。

New Game（ニューゲーム）

初めてゲームを行うときや、新たにゲームを行うときに選択します。

Hall of Fame（ホールオブフェーム）

これまでプレイヤーが成し遂げた栄誉の記録（過去の成績）を確認することができます。

Practice（プラクティス）

初心者のための簡易メニューです。このメニューを選択すると、ゲームの目的が表示され、そのあと、一番簡単な設定でゲームを始めることができます。ゲーム中には、ゲーム進行のポイントがそのつど表示されますので、初心者はここから始めると良いでしょう。

ゲーム途中のデータセーブは、キャンプメニューの「ゲーム」コマンドで「クイックセーブ」か「セーブ」を選択することで行えます。ゲームのコンティニューは、オープニングメニューから「クイックロード」もしくは「ロードゲーム」を選択することで行えます。なお、本体のスロット1のメモリーカード差込口にメモリーカードを挿入していないと「セーブ」や「ロードゲーム」はできないのでご注意ください。クイックセーブのデータは、リセットしたり、魔敵時モードに突入すると消去されるのでご注意ください。





初心者でも分かる「シヴィザード」の進め方



オープニングメニューから「ニューゲーム」または「プラクティス」を選択すると、ゲームを開始することができます。このとき「プラクティス」を選ぶと、自動的に一番簡単なモードでゲームが設定されます。このメニューを選択したプレイヤーは、次の1、2の説明を読み飛ばして、"旗の選択"のあと、「3、地図上のユニットを確認」からゲームの手順を覚えてください。

1 ゲームの設定

オープニングメニューから「ニューゲーム」を選ぶと、ゲーム設定の画面が現れます。初期設定では難易度が一番簡単になっていますので、そのまま方向キーで「OK」を指定して ボタンを押してください。



2 キャラクターの選択

次に、プレイヤーの分身となる魔導師を選択します。ここでは誰を選択しても構いませんが、とりあえず「マーリン」を選択し、種族は「[illegible]」、旗の色は「緑」と設定してください。もちろん、プレイヤーの好みに応じて主人公の名前を変更してもかまいません（P27参照）。



3 地図上のユニットを確認

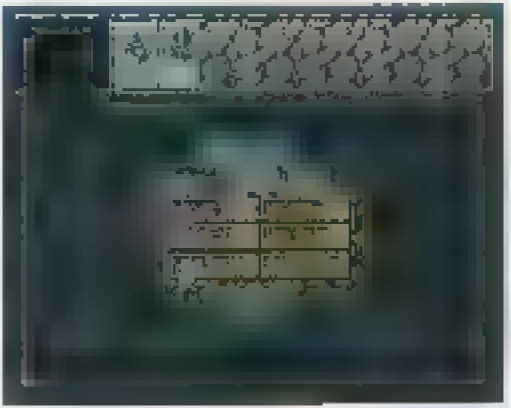
画面が切り替わって、地図上に人型のユニットが点滅する画面が現れます。実はこの時、まだ若いプレイヤーは、2人の部隊を率いているユニットと1つの小さな町を統治している「駆け出しの魔導師」という設定でゲームは始まります。ですから、まずこの点滅ユニットを動かし、周りの状況を探索する必要があります。

なお、マップの形や周辺の設定等は、ゲームを始める際にコンピュータがランダムに決定しますので、説明画面と異なっていても気にせず、まずゲームの手順を把握することに努めましょう。

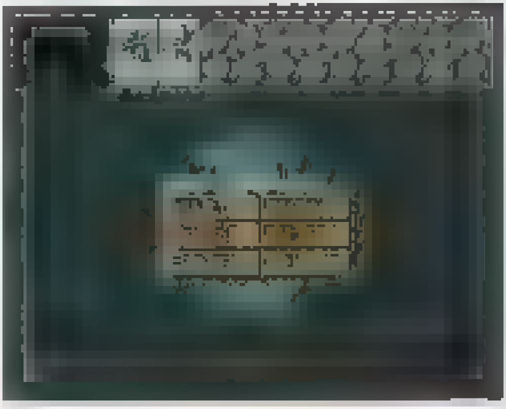


4 移動ユニットを指定して、探索開始

部隊を移動させるため、点滅ユニットにカーソルをあわせて○ボタンまたは□ボタンを押すと、部隊メニューが出現します。ここで「部隊編成」を選択すると、上部の2つのユニットにカーソルが移動します。これは、これから行動する部隊を指定するもので、背景が緑になっていると行動準備OKということを示しています。



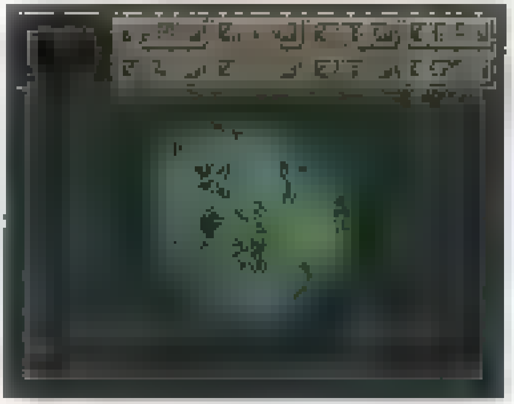
ここでは2つの部隊をバラバラに行動させますが、より効率的に探索が行えるので○ボタンを押して片方の部隊の背景を灰色（待機）にしてから×ボタンでコマンドを一度キャンセルします。



次に「移動」を選択して○ボタンを押すと、点滅したユニット、カーソルが戻りますので、このカーソルを移動した周辺の1マスに指定して○ボタンを押すと、ユニットがその場所まで動きます。同じ要領で、もう1つの部隊も別の場所へ移動させましょう。なお、部隊により移動力は異なり、地形により必要とする移動力が決められています(P37参照)。

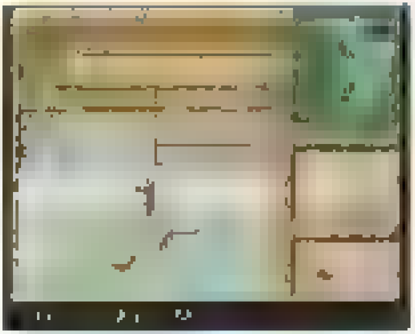


「待機」状態ではない移動可能な部隊がすべて行動終了した場合、自動的にマップメニューが出現し[ターン終了]ボタンへとカーソルが移動しますが、ここでは×ボタンを押してメニューを閉じて下さい。



5 街に施設を建設しよう

では次に、プレイヤーの街の様子を確認するため、画面上の緑の旗の街にカーソルを合わせてボタンを押してみましょう。街のウインドウが現れたら、ボタン（またはボタン）を押して都市メニューを出現させます。



街を繁栄させるため、とりあえず何らかの施設を建設します。都市メニューから「生産」を選択すると、現在建設可能な建物の一覧が現れます。最初は、街の人口を増やすため「食糧倉庫」（生産コスト40ゴールド）を建設するのが良いでしょう。



「食糧倉庫」を選択すると、画面が街のウインドウに戻ります。右下の"生産"の部分に食糧倉庫のグラフィックと、建設までに必要なターン数が表示されます。ここでの最初の作業はこれで終了しましたので、×ボタンを押して街のウインドウをキャンセルしてください。



6 何もやることがなくなったら「ターン終了」



これで1ターン目の行動は全て終了します。[illegible]ボタンでマップメニューを表示させ、「ターン終了」を選択してください。なお、周りの各地形にカーソルをあわせてAボタンを押すと、その地形の情報が上部ウインドウに表示されます。

7 修得できる呪文を選択する

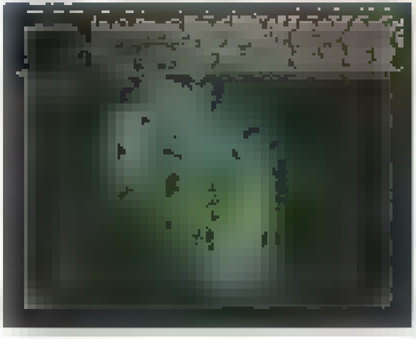


最初のターンを終了させると、画面に呪文の書が現れます。これは、プレイヤーが修得（リサーチ）できる呪文を示したもので、各呪文の下には、修得にかかるリサーチ力と、修得までのターン数が書かれており、Aボタンを押すとその内容が詳しく確認できます。最初は、簡単な呪文から修得していくようにしましょう。

なお、リサーチできる呪文は、各魔導師によって異なり、それぞれの特徴に応じた呪文を修得していくことになります（P62参照）。

8 部隊を移動させて、「ターン終了」を繰り返す

さて2回目のターンからは、部隊をどんどん移動させて見ましょう。周りの地形を明らかにしていきましょう。また、建物が完成したり最初の呪文を覚えるまで、移動させては「ターン終了」を繰り返します。



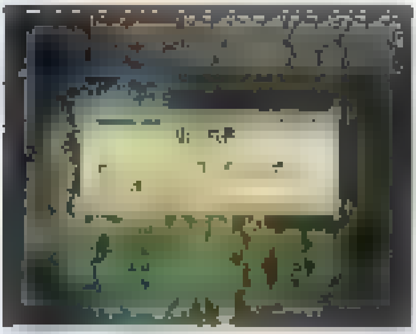
途中、ダンジョンなどでアイテムを見つけたり、敵に遭遇する場合もあるかも知れません。ダンジョン等を発見したときには、部隊を突入させて戦闘を仕掛けてもかまいませんが、経験不足の部隊ではまず勝ち目はありませんので「NO」を選択してその場から立ち去るのが賢明です。また、敵対する者の場合は問答無用で戦闘になりますので、立ち入らないことです。



9 建物が完成したら、都市建設部隊を生産しよう

街に施設が完成したり、呪文の修得が完了すると、そのつどメッセージが現れます。呪文の場合は次の修得呪文を指定して、どんどん新たな呪文を覚えていきましょう。





街の人口がある程度増えたら次に行うべき行動は、「セテラー」という都市建設部隊を生産して、周辺に新しい拠点を増やしていくことです。もし、街の周辺に適当な建設候補地がない場合には（3マス以内に街があると建設不可。各地形でCボタンを押すことで確認できます）、「船大工ギルド」を建設して「ドロームン型船」を生産して、別の土地へセテラーを送り込む必要があります。ただ「セテラー」を作ると街の人口が1000人減ってしまいます。

セテラー部隊を作るためには、都市メニューで「生産」を選択し、さらに建物一覧から右向きの（→）キーを押して、現在生産可能な部隊のウインドウを表示させます。この中から「セテラー」を選択すると、部隊の生産が開始されます。また同じ要領で、先に「スピアマン」や「ノートマン」を生産して部隊を増強することもできます。



10 新しい街の建設方法



セトラーが完成すると、街の上に点滅するセトラー部隊が出現します。これを新たに街を作りたい場所まで移動させ、部隊メニューを開いて「都市建設」を選択すると、街の建設が始まります。このとき、好みに応じて自由に街の名前をつけることができます。セトラーが完成したあとも街をほっておくと、街ではどんどんセトラーを生産してしまうので、何か違う建物を生産させる等の指示をしていきましょう。



なお、どこに街を建設するのかは、慎重に考えて行ってください。海の近くでは船の生産ができるようになり、草原では食糧生産が、森では生産力が高くなるというように、それぞれの土地には固有の特徴があります。

また新しい街（集落）は、ある程度ターンが進むと人口が増えて集落から"街"に昇格し、新しい建築物や部隊の生産も可能になります。

11 部隊を増強して、敵を倒しにいこう

街の機能がある程度充実してきたら、部隊を増強・編成して、近くの地形に潜む敵を倒しに行軍しましょう。部隊の増強は都市メニューの「生産」で行えるほか、マップメニューの「呪文」の召喚魔法で「ウォーベア」や「スプライト」といったモンスターを呼び出し、部隊に加えることができます。



「呪文」を選択すると、現在使用できる呪文のリストが開きます。ここでモンスター召喚の呪文を選択すると、数ターン後、街の上に召喚モンスターが現れます。ただし、召喚にはマナポイント（魔力）が必要で、また召喚したモンスターを維持するためのマナが毎ターンずつ消費されていきます。詳しい解説は、呪文リストを開いた際、△ボタンで確認できます。



また時々、世界を放浪している傭兵や英雄が街を訪ねてくることがあります。彼らのウインドウが現れたら、「OK」のコマンドでお金を支払って雇い入れ、部隊に加えることもできます。雇用が必要なくなったと思った場合は、「解雇」を選択すると街を去っていきます。

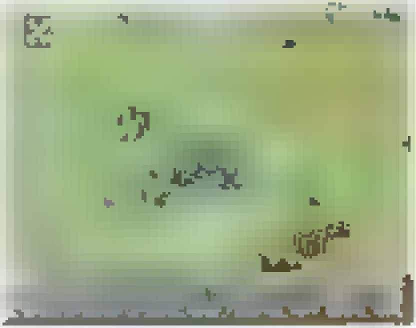


12 部隊を編成して、いよいよ戦闘！

部隊の編成は、部隊メニューの「部隊編成」を選択して行います。離れている部隊を合流させるときには、片方の部隊を「待機」させておいて、そこに重ね合わせることで「部隊編成」が行えます。また、街に駐留させてある部隊を出発させるときには、都市メニューの「ユニット」を選択することで動かすことができます。



敵が存在する場所で行軍を選択すると、いよいよ戦闘モードに突入します。なお、戦闘はP44を参照して進めてください。戦いに勝利すると、アイテムや呪文書が手に入ることもあります。また、敵の拠点を占拠した場合には、そこを自分のものとして管理できるようになります。





「ノヴィサード」は、いろいろな建物を建設することで、生産できる施設や部隊が増えていきます。たとえば「船大工ギルド」を作ることで「ト　ム」という帆船を生産できるようになります。さらに「製材所」を作ることで、大型船を生産できる「造船所」や、弓矢を装備した「ホウィン」という部隊を生産できるようになります。

つまり、いかに効率的に街を発展させていくかが、ゲームの1つの大きなポイントとなります。特に、建物一覧のウインドウは注意してチェックするようにしましょう(P33参照)。

また、部隊を移動させる際には、あらかじめ行き先の目的地を指定しておくことで、自動的に動かす方法もあります（P36参照）。

こうしたノウハウは、ゲームを進めながら徐々に理解するよう努めてください。



超魔法時代の幕開け

各画面の役割と内容

❶難易度の設定　簡単・易しい・普通・難しい・至難の5段階に分かれていて、オプションによって選択できます。難しくなるほど、ゲーム開始時の持ち金や、など成長速度、魔法の習得速度などにペナルティが与えられ、またライバルの魔導師も強くなります。



❷敵対者の数　ライバルとなる魔導師の数を、1人から4人の間で選択できます。ライバルが多くなればなるほど、ゲームは複雑な駆け引きが要求されます。

❸大陸の大きさ　ゲームの舞台となる大陸の大きさを、小さい・普通・大きいから選択できます。小さくすればそれだけ島が多くなり、ライバルと接触するのにも時間がかかります。

❹魔法の力　ノードから生じるマナの量を、弱い・普通・強大の3種の中から選択できます。

「シヴィザード」には14人の魔導師が用意されています。プレイヤーはこの中から好きな1人を選択できます。また、ライバルとなる魔導師は、この中からコンピュータがランダムに選定します。各魔導師の特徴はP62参照



❶ ❷ ❸

❶持っている呪文書：魔導師が極めることができる魔術には「ライフ（生命の術）」「デス（死の術）」「カオス（混沌の術）」「ネイチャー（自然の術）」「ソーサリー（幻惑の術）」と、誰でも使用できる「アーケイン（神秘の術）」の6種類があり、それぞれ持っている呪文書の数が多いほど、その分野の強力な呪文が修得できるようになります。

❷魔導師が備えている特殊能力：それぞれの魔導師の特殊能力で、ヘルプボタンでその特徴を確認できます。

❸カスタム：このコマンドを選択すると、プレイヤー自身で各魔導師の特徴を自在に設定できるようになります。どんな特殊能力や魔法の書を持たせるかを、「スキルと呪文の選択」の入力画面で決定しましょう。

各魔術のマーク

ライフ（生命の術）	ネイチャー（自然の術）
デス（死の術）	ソーサリー（幻惑の術）
カオス（混沌の術）	

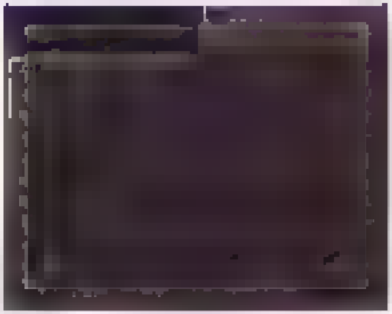
◆各特殊能力（スキル）の意味

賢人＝新しい呪文を早く覚える
召喚＝通常より少ない魔力でモンスターの召喚が可能
チャネル＝通常より少ない魔力で戦闘呪文をかけることが可能
錬金術＝ゴールドからマナ、マナからゴールドへの変換を[illegible]できる
　　また生産する部隊に魔法の剣を持たせる
魔操力＝呪文に投入したマナの効果を高める
ダーク＝大聖堂や寺院、神殿、[illegible]から引き出す力が増強
ミァー[illegible]＝ゲームを異世界[illegible]の世界からスタートする
カオス＝カオスの術を早く覚え、カオスノードから[illegible]倍の魔力を引き出せる
ネイチャー＝ネイチャーの術を早く覚え、ネイチャーノードから2倍の魔力を引き出せる
秘術＝消散系の呪文効果を倍増することができる
魅力＝外交政策の効果が増し、[illegible]アイテム等が半額で購入できる
戦将＝自軍の部隊に、自動的に経験レベルを付加する
創造技巧＝魔法のアイテムの製造コストを50パーセント減少させる

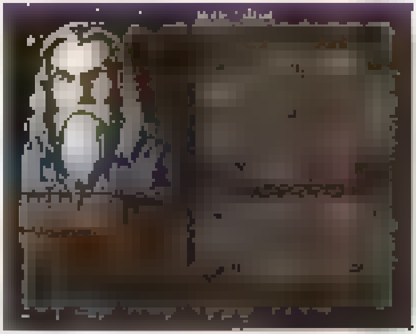
[illegible]上に存在する[illegible]の魔力[illegible]

[illegible]

この画面では、あらかじめ登録された名前を、プレイヤーの好みに応じて変更することができます。まず、「名前をキャンセル」し、文字表から好きな文字がプリントできます。入力が終わったら「OK」を選択します。
また、あとで説明する都市名等も同じ要領で変更することができます。



種族の選択は、自分の街にどんな種族を住ませるかを選択するものです。種族は「アルカナス（表世界）」「ミロール（裏世界）」合わせて14種が存在しますが、魔導師"ライィア"もしくは…ラー…の特殊能力を備えた者以外は、ミロールの種族を選択できません。各種族によって生産力等が異なり（P66参照）、その特徴は…ナウンで確認できます。



プレイヤーの街の象徴となる旗は、5種類用意されています。好みにあった色を選択しましょう。





1. 探索済みの地図
2. 現在所有しているゴールド
3. 現在所有しているマナポイント（魔力）
4. 1ターンごとに生産されるゴールド
   1ターンごとに生産される食糧
   1ターンごとに生産されるマナポイント



5. カーソル
6. 展開している部隊
7. プレイヤーの属性
8. ノードなど魔力が集中している場所
9. まだ探索が済んでいないエリア

都市の拡大と育成



自分の街をいかに繁栄させていくのかは、このゲームにとって重要な作業です。街が豊かになることによって、ゴールドや食糧やマナポイントの生産力が上がり、いろいろな施設や部隊も生産できるようになります。



① 都市名
② 都市に住む種族
③ 人口／1ターンごとの人口増加数

街の住人

④ 農夫：左側のセクションには、街の住人全ての食糧が賄えるだけの農夫が自動的に表示されています。農夫を増やすと、食糧生産が上がります。右側の農夫は労働者へ変更することも可能です。
⑤ 労働者：農業以外の生産活動に従事します。労働者を増やすと、生産力が上がります。労働者は農夫へ変更することも可能です。
⑥ 反逆者：街が不安定になると、反逆者が増えてきます。反逆者が増えると街の生産性が下がるばかりか、反乱を起こされる可能性もあります。

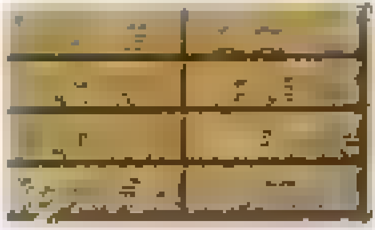
街が所有する財産

⑦ 食糧：アイコン大が10食糧ポイント、小は1食糧ポイント。食糧不足になると灰色のパンが表示されます。
⑧ 生産力：アイコン大が10生産ポイント、小は1生産ポイント
⑨ ゴールド：アイコン大が10ゴールドポイント、小は1ゴールドポイント
⑩ 魔法パワー：アイコン大が10パワーポイント、小は1パワーポイント
⑪ 呪文リサーチ：アイコン大が10研究ポイント、小は1研究ポイント

⑫ 現在、街にかけられている魔法
⑬ 街のウインドウ
⑭ 生産圏：街を中心に上下左右2マスの生産範囲が表示されます
⑮ 現在、街に駐留している部隊
⑯ 現在生産している建物や部隊
⑰ 完成までに必要なターン数

「生産」
街で施設や部隊を生産するときに選択します。これを指定すると、現在建設可能な施設や部隊の一覧が現れます。

「購入」
現在生産している施設や部隊を、手っ取り早く購入するときに選択します。次のターンでそれらは生産されますが、それなりの資金が必要です。



「財源」
街の財源の内容を確認するときに選択します。カーソルが財源のウインドウに移ったら、ボタンを押すことでその内容が表示されます。

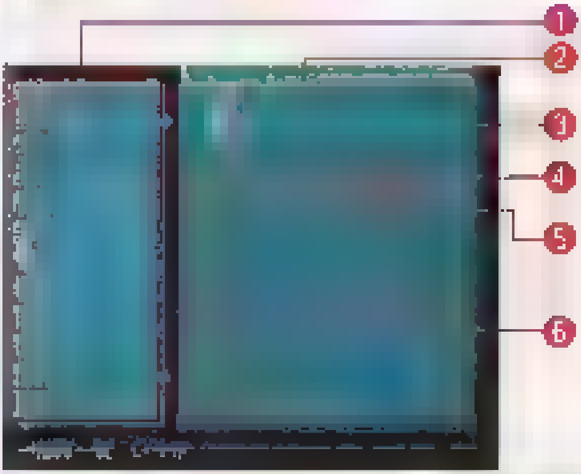
「建物の売却」
不要になった街の施設を売却するときに選択します。建物の価値によって値段は変わります。

「ユニット」
街に駐留している部隊を行動させるときに選択します。カーソルが部隊のウインドウに移りますので、行動させたい部隊を指定してください。なお、複数の部隊を一緒に動かしたい場合は、部隊メニューの「部隊編成」で部隊を編成してください。

「生産者」
街の住人を農夫から労働者、または労働者から農夫に変更するとき選択します。なお反逆者は、彼らの不満（税金が高い等）を解消しない限り、「生産者」には戻りません。

「魔法効果」
街にかかっている魔法を確認するときに選択します。カーソルが魔法のウインドウに移り、呪文名が表示されます。

「都市名」
都市名を変更するときに選択します。変更はいつでもできます。



1. 現在建設可能な施設のリスト
2. 施設名
3. 建設に必要な資金
4. メンテナンスに必要なゴールド。[illegible]資質[illegible]単位で表示されます
5. 生産許可 その施設を作ることで新たに生産できるようになる施設や部隊が記載されています
6. 施設情報 それが存在することで[illegible]に与える影響が記載されています



1. 部隊のアイコン
2. 部隊の生産コスト
3. 1ターンごとの維持コスト
   金貨[illegible]
4. 1ターンごとの移動可能距離
   [illegible]移動力があります
5. 部隊のステータス
6. 部隊の装備アイテムおよび特徴
7. 部隊名
8. 現在生産可能な部隊のリスト

基本、生活圏食糧の生産が多ければそれだけ人口の伸び率が高くなります。また、街に住んでいる種族によっても伸び率は変わります。食糧が不足すると、住民は餓死し始めるので、都市メニューの「生産者」の編成を増やす等の処置を行いましょう。

金貨の徴収は、街の住民に税金をかけることで行われ、この税率はマップメニューの「情報」のサブコマンド「徴税者」で変更することができます（P58参照）。ただし、あまり税率を上げると反逆者が増えてしまうので注意しましょう。

また、街がどこに立地しているかでも、食糧生産やゴールドの徴収率が変わります。もちろん、街にどんな施設を建設していくかが、街の繁栄の大きなポイントになります。



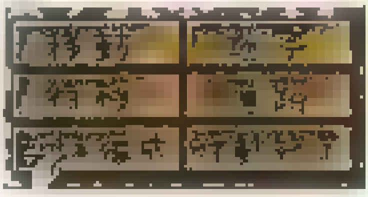
部隊の移動



「ノヴィザート」の世界には、いろいろな地域が存在します。モンスターが潜んでいる廃墟や、アイテムが隠されている洞窟など、これらを早く発見するには部隊を効率的に動かすことが必要です。

「移動」
部隊を移動させるとき、選択します。また、長い距離を移動するときは、その目的地までカーソルを合わせて○ボタンを押すと、そのあとユニットに合わせて○ボタンを押すと、旗マークで移動ルートが表示されます。ターンごとに自動的に移動します。

「待機」
部隊を待機させておくとき、選択します。



「部隊編成」
部隊を編成するとき、または編成から外すとき、選択します。画面上の部隊アイコンの背景の色（青い色＝編成、灰色＝編成外）で指示を行います。

「巡察」
その場所で部隊を駐留させ、パトロールさせるときに選択します。

「道路」
マップ上に道路を敷設するとき、選択します。道路を敷設できるのは"エンジニア"という特殊ユニットだけです。道路では0.5移動力で移動することができます。

「移動終了」
移動力がまだ残っていても、途中で終了させるときに選択します。

「都市建設」※
新たな都市を建設するときに選択します。セティラのみが使用できるコマンドです。

「浄化」※
腐敗した土地を浄化するときに選択します。ノーストやシャーマンなどが使用できます。

「融合」※
ノートと融合して魔力を引き出すときに選択します。スピリットとハイスピリットのみが使用できます。

※は特定ユニットのみに現れる特殊コマンドです。



通常、移動は行動していない部隊を選び移動場所を指定することで行いますが、目的地が遠く離れている場合は、その場所をあらかじめカーソルで指定することで自動移動させることができます。移動場所を指定したあと、行動済みの部隊をカーソルで確認すると、目的地までの移動ルートが矢印で表示されます。

山や森など、移動が困難な場所は、それだけの移動力が必要となります。たとえば移動力が2ある部隊でも、そういった場所では1マスしか移動できない場合があります。逆に道路などでは、移動力の消費が少なくなります。



海を渡るには、船などが必要です。こうした乗り物は、港で生産することができます。船に部隊を乗せて移動すれば、他の大陸や島の探索も可能になります。ただし、部隊を搭載できる数は、その乗り物の大きさによって異なります。

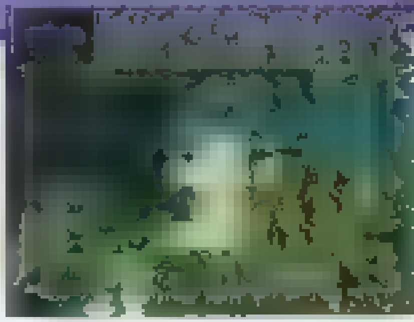


魔法の中には、部隊の移動力を高くする呪文があります。こうした便利な魔法は、積極的に利用するようにしましょう。また魔法の中には、部隊を瞬時に別の場所へ移動させたり、表世界「アルカナス」と裏世界「ミロール」を自由に行き来させる呪文もあります。通常は、魔法の道を通らなければ、裏世界へは行けません。



新都市の開発と領土の拡大

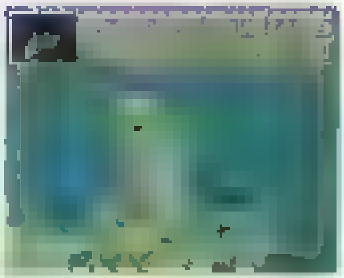
自国の領土の拡大は、"真の支配者"になるために不可欠な作業です。これによって魔力が強まり、新しい呪文も次々と修得できるようになるでしょう。しかし同時に、ライバル達との領土争いが一段と激しくなるのは必至です。



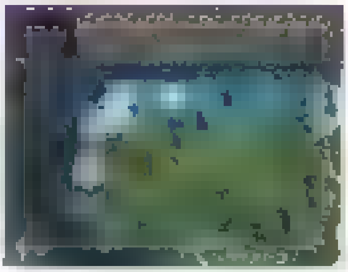
新しい都市を建設するには、まず十分な時間をかけて周辺の土地の様子を調査し、その候補地を選ぶことが大事です。各地形で[illegible]ボタンを押すとその地形情報が表示されます。[illegible]ましょう。なお、[illegible]内にある場所には新しい都市は建設できません。



新しい都市を作るのにふさわしい土地を見つけたら、そこにセティア（都市開発部隊）を送り込み、部隊メニューの「都市建設」を選択します。都市開発が始まり、人口が増えると、ある時点で"都市"に昇格し、そこにいろいろな施設が建築できるようになります。







魔法の習得と使い方

ゲームが進むにつれ、より強力な魔力を身につけることが重要になってきます。そのため、魔力の源をいかにして確保するかがポイントになります。ターンごとに得られるマナポイントが多くなればそれだけ、ゲームの展開もラクになります。

ウィザードの世界には、「ライフ（生命）魔術」「デス（死）魔術」「カオス（混沌）魔術」「ネイチャー（自然）魔術」「ソーサリー（幻影）魔術」「アルケイン（神秘）魔術」の6種類の基本魔術が存在します。すべての魔術師は、これらを修得可能となりますが、「アルケイン」の呪文のみは誰もが覚えることができます。但し、各分野の魔術は、魔導師が成長するにつれ、より強力な呪文が修得できるようになります。



マナを増やすには主に次の4つの方法があります。❶各マナを増やす施設（魔術学院、寺院、神殿等）を建設する ❷マナを発生する街の住人（人口）を増やす（P.[illegible]参照） ❸探索でマナを発見する ❹ノード（特別な魔力が集中している地帯）から魔力を引き出す

毎回ターンごとに得られるマナポイントは、ステータス画面で確認できます（P29参照）。また、魔力は基本的に3本の魔法の柱で構成され、「マナ・ノード」の「魔法」（それを調整することができます（P41参照）。たとえば、呪文の威力を上げると、早く呪文を唱えることができますが、それだけ消費するマナポイントは増えてしまいます。



ノードは「カオス」「ネイチャー」「ソーサリー」の3種類があります。また、その他の魔法ノードは存在しません。どの魔導師でもこれらのノードの魔力を利用できますが、特殊能力が備わった魔導師はこれらのノードの力を最大限に活用できます。



	「カオス」ノート	ナバロ（カオス）スキルを持つ魔導師のみ活用可能
	「ネイチャー」ノート	フレイヤ（ネイチャー）のスキルを持つ魔導師が活用可能
	「ソーサリー」ノート	（ソーサリー）スキルを持つ魔導師が活用可能

[illegible]トから魔力を引き出すには、まず[illegible]果責ラ[illegible]を[illegible]なければ[illegible]ません。[illegible]敵を倒[illegible]呪文[illegible]「[illegible]」[illegible]魔力を引き出すことができます。





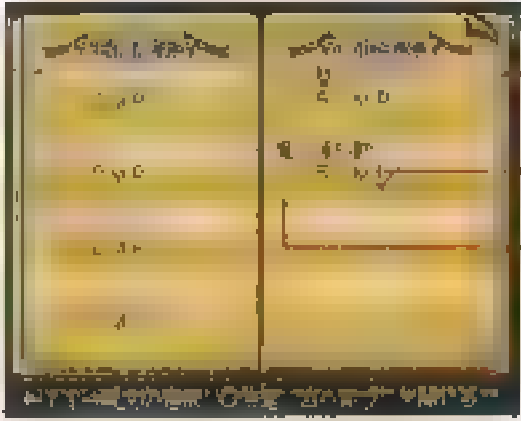
[illegible]が[illegible]自動[illegible]のオ[illegible]毎[illegible]ントが[illegible]ます。[illegible]が多[illegible]引き出る魔[illegible]ります。

[illegible]



呪文[illegible]の「呪文」[illegible]とができます。[illegible]すると、[illegible]魔法の[illegible]数[illegible]ます。

また[illegible]ポイントが[illegible]もあります。[illegible]のマナの[illegible]す。



魔法の書の画面の説明

❶ 呪文の名前
・ボタンで内容を確認できます

❷ 消費マナポイント

❸ 効果発揮までかかるターン数と魔術の種類
（白＝ライフ、紫＝デス、赤＝カオス、緑＝ネイチャー、青＝ソーサリー、灰色＝アーケイン）

[illegible]

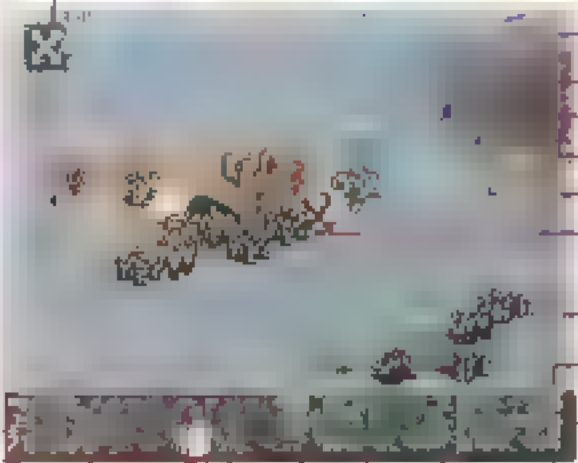
呪文は、新しい呪文を修得して増やしていくほかに、2つの特殊な増やし方があります。1つは、探索中に偶然見つけ出すことです。もう1つは、ライバルの魔術師との呪文の交換によって修得することです。また、敵を倒すことで手に入ることもあります。

ライバルの魔術師と出会うと、それ以降、メニューの「魔法」の「交信」コマンドによって、さまざまな交渉が行えるようになります。ただし、呪文を交換できるほどの信頼関係を築くまでには、それなりの交渉術が必要です（P.5?参照）。



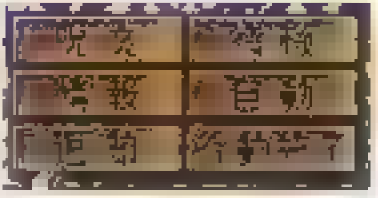
戦闘マニュアル

自分の部隊を敵が支配する地域に行軍させるか、逆に敵の部隊が攻め込んできたら、戦闘モードに突入します。世界を支配するには、卓越した戦闘能力が必要です。さまざまな戦略を駆使して、敵を打ち倒しましょう。



1. 部隊の名前
2. 部隊の攻撃力
3. 部隊の移動力
4. 部隊の体力
5. 部隊のレベル

6. 防御側の部隊
7. 攻撃側の部隊
8. 戦闘で使えるマナポイント
9. プレイヤーが保有しているマナポイント
10. 部隊の所属
11. かけている戦闘呪付
12. 現在行動中のユニット
13. 体力
14. 移動力
15. レベル
16. カーソルの移動



「呪文」
戦闘呪文を使用するとき、選択します。唱えられる呪文は1ターンに1つだけです。

「情報」
魔法の効果を調べるとき、使用します。

「退却」
退却して、戦闘モードから抜けるときに選択します。

「待機」
待機して、行動中の部隊を変更します。

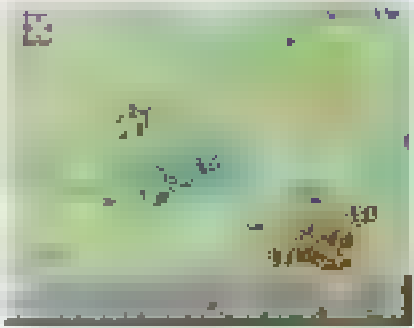
「自動」
自動戦闘モードにして、戦闘をコンピュータに任せるとき、選択します。

「行動終了」
まだ行動力が残っていても、その部隊の行動を終了させるとき、選択します。

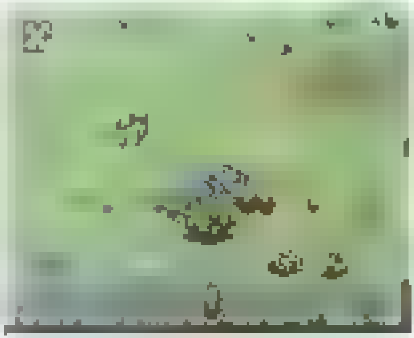


敵と戦闘を行う前には、そこにどれくらいの規模の敵が展開しているのかを確認しておきましょう。[illegible]から情報が得られない場合は、[illegible]行軍[illegible]の情報を集めましょう。退却するのも[illegible]の手です。相手に勝てるくらいの部隊を編成してから、再び行軍して戦いに挑むのです。なお、[illegible]部隊を編成できるのは[illegible]だけです。

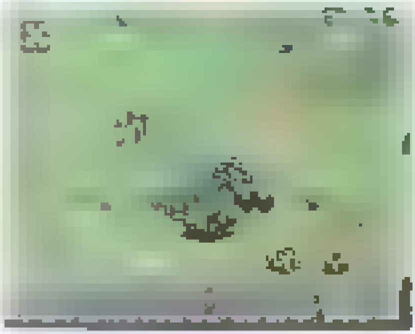
戦闘モードに突入すると、方向キーで画面のカーソルが1マスずつ動くようになります。赤いヘックスは現在行動中の部隊を示し、その部隊の移動できる範囲（移動や攻撃できる範囲）が示されます。また、部隊の移動は地形に影響され、山や森などを行軍するときは、より多くの移動力が必要となります。逆に、道路や街中では少ない移動力で済みます。



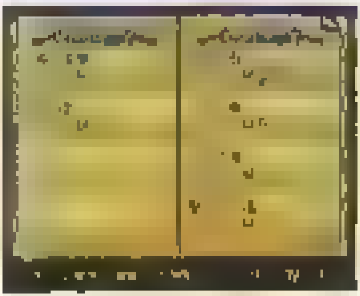
双方の部隊が武器や防具を装備している場合は、接近して白兵戦となり、より強い攻撃力や防御力を持つ防具を備えた部隊が有利となりますが、戦闘はコンピュータにより乱数で決定されますので、どれだけのダメージを与えられるかは運にも左右されます。また、部隊をどう展開していくかも、勝敗の大きな分かれ目となります。



飛び道具を備えた部隊は、弓矢や魔法の類を装備した攻撃回数に応じて、攻撃相手を指定して飛び道具による攻撃を加えることができます。これから、近接部隊と飛び道具部隊をうまく使い分けて、戦闘をうまく進めていくことが大切です。戦闘に勝利すると経験値が得られ、アイテムやゴールドも手に入れられます。



[illegible]



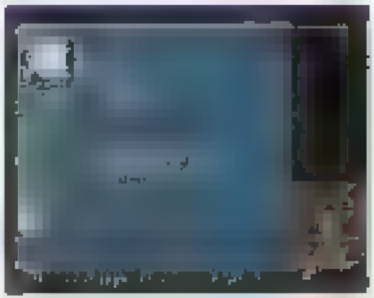
「呪文」を選択すると、戦闘モードで使える呪文が表示されます。L1ボタン、R1ボタンでページめくりが可能。呪文には、攻撃系や防御系、回復系の呪文のほか、モンスターを召喚して参戦させるものもあります。
呪文を選択したら、どの部隊にかけるか、どの場所に効力を発揮させるか等を指定します。ただし、その地域や[illegible]などの影響によって、呪文が失敗する場合もあります。

[illegible]

戦闘中にダメージを受けた部隊は、1ターンごとに体力が徐々に回復していきます。[illegible]「修復」コマンドも可能。部隊はさらに回復力が[illegible]。僧侶師を[illegible]がある場合は[illegible]なります。また、[illegible]部隊が特殊な魔法、呪われた[illegible]アーティファクト[illegible]場合は、回復が望めません。

[illegible]

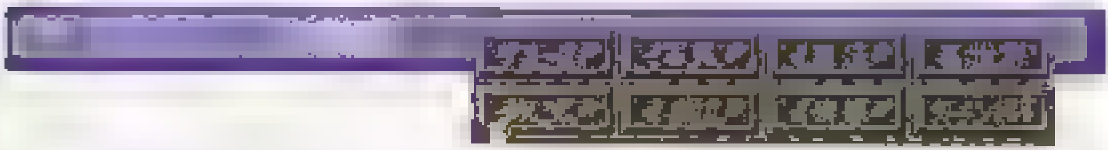
[illegible]と英雄が現れます。中には特殊な能力を備えた英雄もいて、彼らを雇えば、心強い戦力になります。プレイヤーが雇える英雄は最高6人まで。[illegible]英雄を雇[illegible]る場合は[illegible]ません。
英雄を雇っていなくても、彼らを維持するためには給料が必要です。[illegible]、[illegible]が[illegible]ります。[illegible]時には、武具を売り歩く商人が現れることもあります。



3 情報の収集と外交



いま、世界はどんな状況にあるのか。ライバルたちはどんな動きをしているのか。自分の領土はどんな状態なのか……。先んじた一手を講ずるには、新鮮な情報が不可欠です。もちろんそれに裏打ちされた長けた外交術が、自国の力をさらに拡大します。



「ゲーム」
ゲームをセーブ／ロードするとき、選択します。また「サウンド」「設定」を選択することで、BGMの有無等好みに合わせてゲーム環境を自由に設定できます。

「部隊」
自国の部隊の情報を確認するとき、選択します。

「魔法」
魔法ア力に伴い、方を変更するとき、またライバルの魔導師たちと交渉・外交を行うときなどに選択します。

「裏世界」
裏世界の地図を確認するとき、選択します。

「呪文」
修得した呪文を使用するとき、選択します。

「街」
街の状況を確認するとき、選択します。

「情報」
現在置かれているプレイヤーの状況を確認するときなどに選択します。

「ターン終了」
ターンを終了させるとき、選択します。



❶ 現在所有している部隊
❷ 展開している部隊がいる場所
❸ 部隊の維持に必要な資金（1ターンごと）
❹ 部隊の維持に必要な食糧（1ターンごと）
❺ 部隊の維持に必要な魔力（1ターンごと）
❻ ユニット：展開している部隊の場所が確認でき、ボタン一つでその場所にスキップできます
❼ アイテム：所持しているアイテムの受け渡しをすることができます
❽ ヒーロー：自軍に所属している英雄が確認できます



1. 遭遇したライバルの魔導師
2. プレイヤーとの関係
3. 他のライバルとの状態
ピース＝魔導師条約、ウォー＝戦争
同盟＝軍事同盟、なし＝中立
4. それぞれの魔法パワーを分配する棒と数値
5. スキルマスターの呪文に使用できるマナポイント
6. マナプール　現在蓄えられているマナポイント
7. パワーベースターンごとに得られるマナポイント
8. 召喚したモンスターが出現する街
9. 現在維持中の呪文
10. 現在かけている呪文
11. 現在かかっている世界魔法

◆「魔法…画面のサブメニュー」

「交信」

…の魔導師と交信するときに選択します。P52参照

「魔力調整」

魔…が支配する領…の配…を変更するときに選択します。

「情報」

…の魔導師の情報を確認するときに選択します。P54参照

「世界魔法」

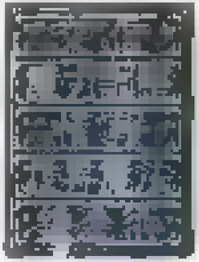
現在…世界に…を出現させ…

…選択します。

「錬金術」

現在所有…

…取…ます。…100…50…





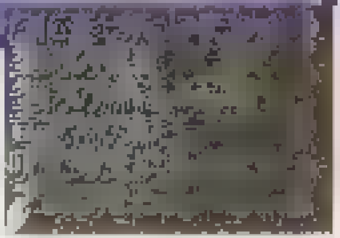
…魔力を生産できる…生産力…

…自在に調整…

…「自在に調整」…できます。…

「交信」を選択して話をしたいライバルの魔導師にカーソルを合わせると、相手の顔が写った交信ウインドウが出現します。このとき、肖像の左右にあるガーゴイルの目の色は、緑＝友好、黄＝中立、赤＝険悪と、プレイヤーに対するそれぞれの感情を現しています。





「条約の提案」
選択すると、「魔導師条約（通常、攻撃しない不可侵条約）」「軍事同盟（片方が敵から攻撃を受けたら参戦する条約）」「和平条約（戦争状態を終結させる条約）」「ほかの魔導師に対する宣戦布告（共に戦う参戦の要請）」「ほかの魔導師との条約の解消（共に条約を破棄することの要請）」「なかったことに（メニューから抜ける）」があり、相手との信頼関係に応じて選べるコマンドが変化します。

「条約の締結・解消」
選択肢には「魔導師条約を破棄する」「軍事同盟の破棄」「攻撃の示唆」「なかったことに」があります。「攻撃の示唆」は場合によって、相手が萎縮して貢ぎ物を差し出したり、また逆に憤慨して宣戦布告をしてくることがあります。

「貢ぎ物の献上」
相手にゴールドや呪文を差し出すことで、相手との関係を改善することができます。

「呪文の交換」
同じ種類の呪文書を持つ魔導師同士なら、お互いの呪文を交換することができます。手に入れられる呪文はまだ修得していない呪文だけです。

「さようなら」
メニューから抜けるときに選択します。

外交政策のポイント

外交は、何より相手の状況をよく把握して進めるのがポイントです。時には下手に出て、時には強気で押しつけるなど、一種の巧みな"駆け引き"が要求されます。どんなに多くの友好関係を築いたとしても、最終的には全ての魔導師を倒さなければ"真の支配者"となる目的は達成できません。同じように、相手が別のプレイヤーに反旗をひるがえす可能性も十分にあります。なお、ライバルが支配する土地への攻撃は、自動的に宣戦布告とみなされます。



[illegible]

[illegible]

1. プレイヤーとの関係
2. 結ばれている条約
3. 所有している魔法の書 [illegible]
4. 所有しているゴールド
5. 魔導師の特殊能力
6. 所有しているマナポイント
7. 支配下の英雄



魔導師の性格

攻撃的＝[illegible]
無慈悲＝[illegible]
狂気＝[illegible]
平和的＝[illegible]
[illegible]

[illegible]

拡大主義者＝[illegible]
[illegible]主義者＝[illegible]と[illegible]関心が高い
完全主義者＝[illegible]
[illegible]主義者＝[illegible]
[illegible]主義者＝[illegible]の向上[illegible]の関心を払う

「街」画面



「街」画面：
方向キーを➡に押すことで表示

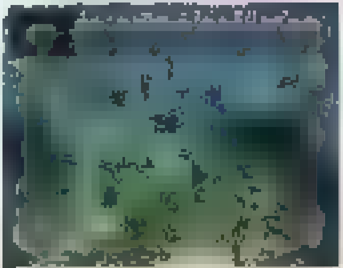


❶ 街の現状
ボタンを押すことで指定した街のウイ ドウにスキ プします
❷ 街の位置
❸ 現在持っているゴールド
❹ 現在持っているマナポイント



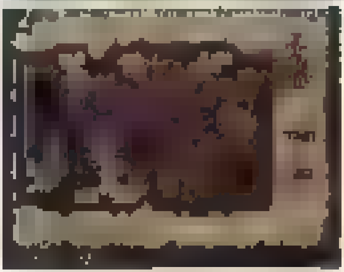
このコマンドを開くと、各分野の有識者からさまざまなことに関する情報が得られるサブメニューが表示されます。

その内容は以下のようになっています。



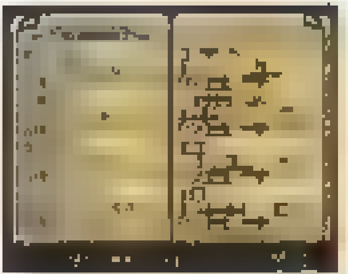
【地層学者】

カーソルで指定した場所の地層情報が得られます。ボタンを押さなくてもカーソルを移動するだけで全ての地域の情報が得られます。



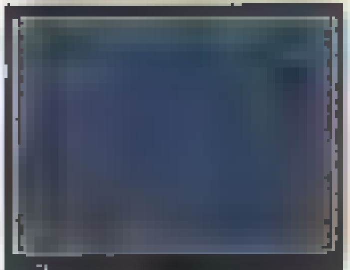
【製図家】

これまでに探索した地域の世界地図が確認できます。「TOWN」は都市の名前と位置も確認できます。



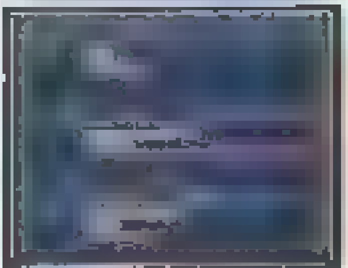
「呪術書」

所有している魔法が書いた呪文が確認できます。点滅している呪文は修得中の、未修得の呪文は表示されません。Lボタンと円ボタンでページがめくれます。呪文は各カテゴリー別に分かれています。



「歴史学書」

プレイヤーと、すでに遭遇した魔導師たちのパワーの変化を、経路歴史書形式のグラフで知ることができます。



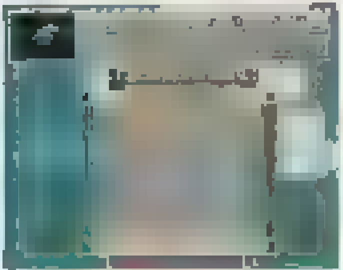
「占星術師」

プレイヤーと、すでに遭遇した魔導師たちの軍事、魔力などの比較をグラフで確認できます。



「閲覧書」

ターンの前に起こった事件や出来事イベントを閲覧することができます。



[illegible]

[illegible] 住人に課す 税金の設定 [illegible] 開始時は 1住人あたり1ゴ [illegible]



[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible] 自身 [illegible] 勝利を収め [illegible]

世界支配の成立



『ノウィサード』で勝利を収める方法は2つあります。1つは戦闘によってライバルの魔導師を倒す方法、そしてもう1つは、究極の魔法"支配の呪文"を唱えられるまで魔力を高める方法です。もし、ライバルによってそれらが行われたら、もちろんプレイヤーの敗北となります。



ライバルを滅ぼすには「アルカナス」と「ムール」からその魔導師を永久に追放しなければなりません。魔導師の活動拠点を乗っ取れば、その魔導師のマナの貯えに[illegible]%、[illegible]ることができます。しかし[illegible]完全[illegible]打ち負かすには、敵の残りの拠点を全て破壊[illegible]なければなりません。

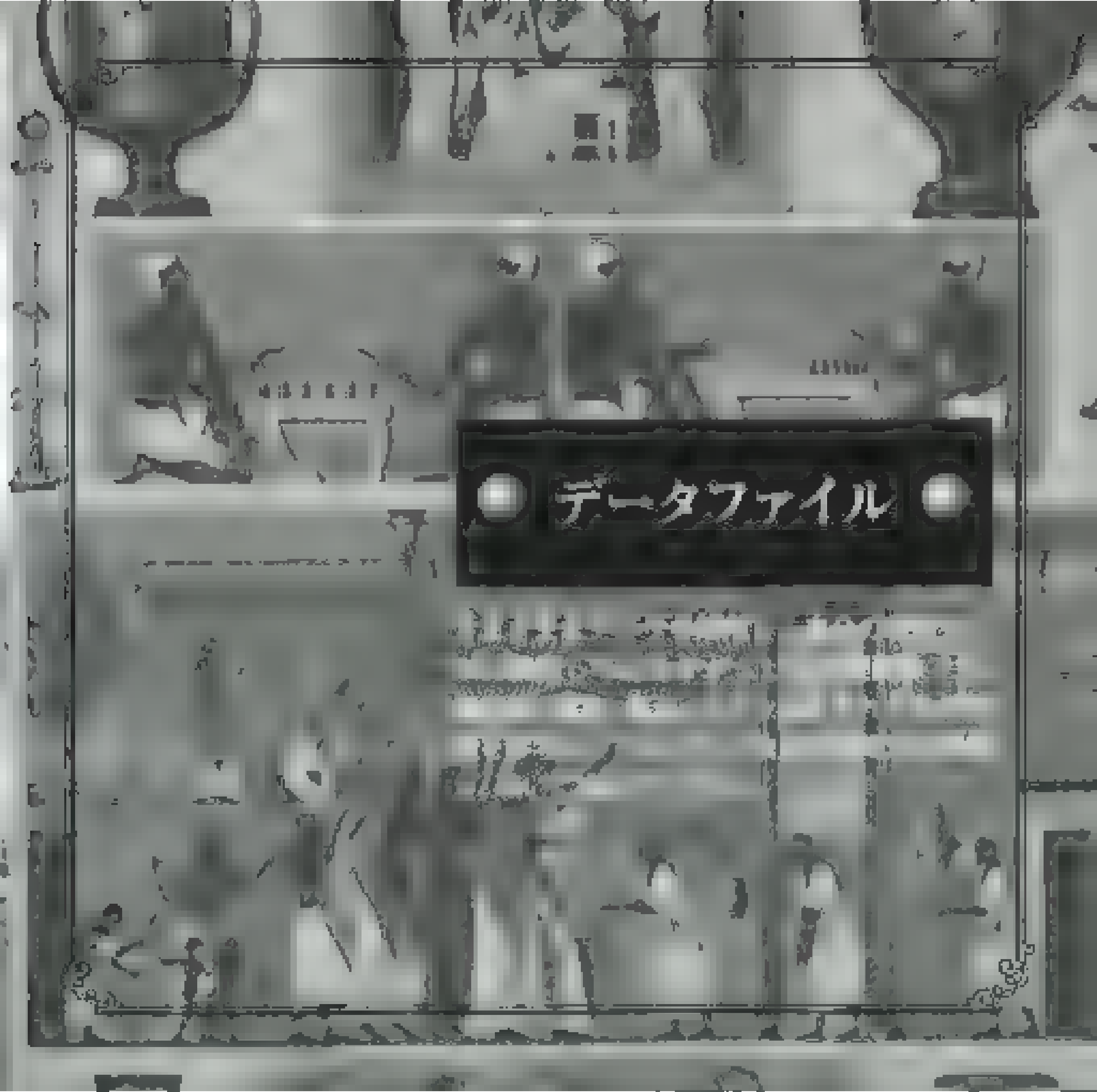


逆に、プレイヤーの活動拠点が敵によって乗っ取られた場合、プレイヤーは一時的に世界から消滅してしまいますが、他の活動拠点を管理することは可能です。復活するには膨大なマナナイトを使って回帰の呪文を唱える必要がありますが、そのマナポイントを用意できなければ復活することはできません。

“支配の呪文”アーケインの術は5000マナものエネルギーが必要な究極の呪文です。その修得も難しく、唱えるには危険もつきまといます。というのも、この呪文が成功するとライバルの魔導師全てが消滅してしまうため、たとえある相手と軍事同盟を結んでいたとしても、その阻止に全力で向かってくるからです。

もちろん、ライバルがこの呪文を唱えてきたら、何が何でもストップさせなければなりません。これを成功させた者が、この世界で最後に残る魔導師、すなわち“真の支配者”となるのですから。




データファイル

データファイル

I

■マーリン



特殊能力　賢人

[illegible]

■レーハン



特殊能力　なし

[illegible]

■シャーリー



特殊能力　召喚

[illegible]

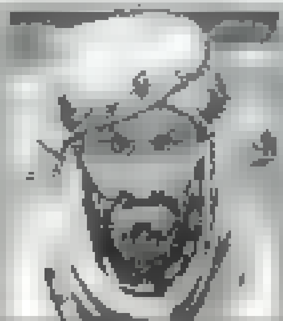
■ロ・ハン



特殊能力　チャネル

[illegible]

■ジャファー



特殊能力　錬金術

[illegible]

■オベリック



特殊能力　魔[illegible]力

[illegible]

■ラージャ



特殊能力　ダーク

[illegible]精通[illegible]ワーロック[illegible]魔法[illegible]
[illegible]の力を操る[illegible]
[illegible]
[illegible]ことができる

■ノイィラ



特殊能力　ラオーン

カオスとライフ[illegible]の特色なワーロック
[illegible]異世界[illegible]
[illegible]召喚可能[illegible]異世界から[illegible]
[illegible]

■サウロン



特殊能力　カオス

カオスの[illegible]を専門とする[illegible]
[illegible]を探すことができる。能力を修得すると
[illegible]カオス[illegible]2倍の
[illegible]ことができる

■フレイヤ



特殊能力　ネイチャー

ネイチャー[illegible]を得意とする術者[illegible]
[illegible]ことができる。能力を修得すると
[illegible]ネイチャー[illegible]2倍の[illegible]
力を引き出すことができる

■ホルス



特殊能力 剣術

[illegible]

■アリエル



特殊能力 魅力

[illegible]

■タラォク



特殊能力 戦将

[illegible]

■カーリ



特殊能力 創造魔法

[illegible]

データファイル

II



■バーバリアン

[illegible]アン[illegible]は際[illegible]特性が[illegible]ある[illegible]は人口増加率が高く、領土の拡大[illegible]ている。2つめは[illegible]半の[illegible]アン部隊の特殊能力「投擲」を持[illegible]おり、飛行部隊を攻撃することができる。



■ノール

ノー[illegible]は、全部隊の攻撃力が2つ加算されるので序盤では有利。また、種族間の不満レベルが低いため、占領する際にも安心。ただし最大の欠点は特殊部隊の最終形態「ウ[illegible]ア」が移動力以外の能力が低いこと。

アルカナス



■ハーフリング

ハーフリングは、爆発的に成長が早い農耕種族。巨大な軍隊の維持が可能。[illegible]兵士の成長が早く、不満もへらせる。[illegible]軍事面はさほど強くないが、資源生産が高いため、ゲーム開始時[illegible]都市を増やす拡張政策をとりやすい。



■ハイ・エルフ

ハイ・エルフは全部隊の命中率が上がり、訓練された[illegible]攻撃から[illegible]。また、アルカナスでマナを生産する唯一の種族であり、大概の建築物を建てられるので有利。ただ、成長が遅く、[illegible]騎士に対抗する手段を持たない。



■ハイ・マン

ハイ・マンは経済成長が遅いが、ほぼすべての建築物を建てられる友好的な種族。ただ、[illegible]行動を起こすためには時間を要するので、[illegible]くり構える必要がある。また、騎兵部隊の[illegible]ラディン[illegible]は全通常部隊最強とも言われている。



■クラックオン

クラックオンは全通常部隊の防御力が[illegible]されるので戦闘における生存が高く、また都市の発展も早い。しかし、呪文の研究やマナの生産[illegible]劣るため、軍事力を活かし、積極的に都市の占領や[illegible]トの獲得が好ましい。



■リザードマン

リザードマンは、全通常部隊の防御力とHPが必ず加算される。部下の成長も早い。また、特殊能力が水上行軍は、特にメセナラ　や陸軍能力を発揮する。欠点は、使われる建築物の種類が少ないため生産力が低いことだ。



■ノーマット

ノーマットは特筆すべきところはないが、どれも使い勝手よい。また、金の生産にボーナスが加わるので序盤でも経済的に余裕がある。基本的にスピーディーな展開は望めないので、腰を据えてじっくりプレイするべき。



■オーク

オークは全ての建築物が建てられるので、マナ生産、呪文の研究等に有利。欠点としては、通常部隊に際立った特徴がないこと。最終形態「ワイバーン」の飛行能力と移動力は重用できる。



■ビーストマン

ビーストマンの全通常部隊には、接近戦攻撃力とHPが加算されるため、初期の部隊でも占領に活躍が期待できる。また、マナの生産や呪文の研究にも生産性が高く、ローグの種族の中では成長も早い。

ローグの種族

ミロールの種族



■ダークエルフ

ダークエルフは、魔法による遠距離攻撃が行なえる。また、ダークエルフはマナを生産するので、ゲート攻略よりも先に、中立都市や敵対都市への攻撃が効果的に行なえる。ただ、成長が遅いのが欠点。



■ドラコニアン

ドラコニアンは飛行能力を持っているため、船を必要とせず、海上を移動できる。初期の探索では有利で、遠征軍も早く作れる。マナの生産性も高い。また、飛行能力によって攻撃より通常戦闘では損害が少なくて済む。



■ドワーフ

ドワーフは、全通常部隊のHPが2つと抵抗力が4つ加算されているので生存率が高い。また生産性は全種族中最も高く、巨大な部隊を常備、維持することが可能だ。ただ、呪文の研究、マナの生産には難がある。



■トロール

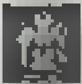
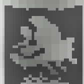
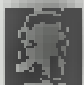
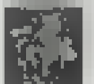
トロールの部隊には、接近戦攻撃力、2つ、抵抗力、まず、HPに3つボーナスが追加される。また、ほとんどの部隊は再生能力も備えている。ただ、都市の成長は遅く、魔法や動きも未熟。従って部隊は数で勝負するのがよかろう。

データファイルIII

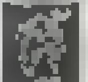
[illegible]

種族ユニット

[illegible]	種族	接近戦攻撃力	遠隔攻撃力	防御力	抵抗力	HP	移動力
スピアマン	共通	1	—	2	4	1	
ソードマン	共通	3		2	4	1	
セテラー	共通	—	—	1	4	10	1
ボウマン	共通		1	1	4	1	
シャーマン	共通	2	2	3	6	1	1
エンジニア	共通			1	4	1	

	ユニット名	種族	接近戦攻撃力	遠隔攻撃力	防御力	抵抗力	HP	移動力
	マ ノイ [illegible]	共通	1	5	3	8	1	1
	キ ノ [illegible]	共通	4	-	2	4	3	2
	ルトーダー [illegible]	共通	4		1	4	1	1
	プ スト [illegible]	共通	3	4	4	7	1	1
	カタ ルト [illegible]	共通		[illegible]	2	4	10	1
	トイ ム	共通	6		4	4	10	航行2
	ガレイ	共通	8	2	4	6	20	航行3
	ウォ ブ	共通	0	10	5	7	30	航行4
	サ カ	バーバリアン	7	投擲3	3	7	3	1
	ウルフ	ノール	7		3	4	5	3
	ス カ	ハーフリング	1	2	2	6		1
	ロ ボウマ	イ エトク	1	3	2	6		1

ユニット名	種族	接近戦攻撃力	遠距離攻撃力	防御力	抵抗力	[illegible]	移動力
エルウ ロ ト	ノイ エルフ	[illegible]		4	9	3	2
ペガサス	ハイ・エルフ	5	3	4	8	5	飛行3
イラ ン 現ライ ト	イ アト	5		3	5	1	1
パラディン	ハイ・マン	6	-	5	8	4	2
スケウヒ トル	ウラ ウオ	15	フレス5	7	6	20	2
ジャベリナー	リザードマン	4	3	4	5	2	水泳[illegible]
ドラゴウ トル	サ ドマン	10	フレス5	8	8	5	水泳2
ホ スキ	ノ ド	4	2	2	4	3	2
[illegible]	ノ ド	4	3	4	6	2	2
ワ フォン	ノマト	9		5	7	10	飛行2
ワイ	[illegible]	5		5	7	10	飛行3
ケンタウルス	ビーストマン	3	2	3	5	3	2

	ユニット名	種族	接近戦攻撃力	遠距離攻撃力	防御力	耐久力	[illegible]	移動力
	ア-ティウア	ヒ ストマ-	5		3	6	7	2
	タウル	ヒ ストマ	12	-	4	7	12	1
	ナイトブレ ト	ダークエルフ	4		3	7	1	1
	ワ ロ ク	ダ-クエルフ	1	7	4	8	1	1
	ナイトメア	ダークエルフ	8	5	4	8	0	飛行3
	エア フ	ドラコニアン	5	10	5	8	20	飛行4
	トレ ク	ドラコニア	8	ブレス6	3	9	10	飛行3
	ザ ト	ドワ フ	8	-	4	9	4	1
	ゴ レム	ドワ フ	2		8	15	20	1
	キャノ	ドワ フ		12	2	9	12	1
	ウォ トロ ル	トロ ル	8		4	8	5	2
	ウォ マンモ	トロ ル	10		8	8	12	2

各種族における共通ユニットの特徴

それぞれの共通ユニットには、各種族の特徴に応じて以下のような能力が付加されます。ただし、ウォーワゴン、ブレイドカレイ、トレーム、カタパルトには、種族ごとの特徴は付加されません。

●バーバリアン：+1抵抗力のボーナス。また、キャバリー、スピアマン、ナイトメアは停止攻撃力1の投擲が、…サ…カ…は攻撃力3の投擲が可能。

●ビーストマン：+1HP、+1抵抗力、+1接近戦攻撃力のボーナス。

●ダークエルフ：+3抵抗力のボーナス。アーチャーは攻撃力6のマジックアタックを持つ。また、キャバリー、ソルジャー、スピアマン、ソードマン、ナイトメアは攻撃力1のマジックアタックを4回行える。

●ドラコニアン：+1防御力、+1抵抗力のボーナス。また、すべての部隊はブレス攻撃と飛行能力を持つ。

●ドワーフ：+2HP、+4抵抗力のボーナス。山岳行軍が可能。

●ノール：+2接近戦のボーナス

●ハーフリング：攻撃力が-1（最低1）、+1防御力、+2抵抗力のボーナス。すべての部隊は幸運を持つ。

●ハイエルフ：+1命中率、+2抵抗力のボーナス。森林行軍が可能。

●クラックオン：+1抵抗力のボーナス。スピアマン、ソードマンは+2防御力

●リザードマン：+1防御力、+2HPのボーナス。水泳能力が付加

●トロール：ユニット生産に通常の3倍のコストが必要。ただし、再生、+4HP、+2接近戦、+3抵抗力が付加。ハルーダは先制攻撃を無効。ユニットごとに4人編成

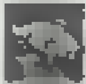
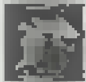
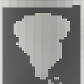
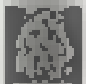
召喚ユニット

[illegible]名	[illegible]	接近戦攻撃力	遠隔攻撃力	防御力	抵抗力	HP	移動力
ヘビ[illegible]ト	ア[illegible]ケイ[illegible]	5		4	8	10	水泳1
ユ[illegible]ヨ[illegible]ン	ライフ	5		3	7	6	テレポート2
[illegible]イスピ[illegible]ト	ライフ	10		4	10	10	水泳
エ[illegible]ール	ライフ	13		7	8	15	飛行3
ア[illegible]ウエ[illegible]ン	[illegible]イフ	15		10	2	8	陸[illegible]4
スケルトン	デス	3		4	5	1	
[illegible]	デス	4		3	3	3	
ゾ[illegible]ル	デス	4		3	6	3	
ワ[illegible]ウ[illegible]フ	デス	5		1	6	5	2
[illegible]ト[illegible]テ[illegible]モン	デス	5	4	4	8	5	飛行

[illegible]	[illegible]	接近戦攻撃力	[illegible]攻撃力	[illegible]力	[illegible]力	[illegible]	[illegible]移動力
レイス	デス	7	-	6	8	8	飛行7
ナイトストーカー	デス	7		3	8	0	2
デスナイト	デス	9		8	0	8	飛行3
デーモン	デス	14		5	7	12	飛行2
デーモンロード	デス	20	10	10	12	20	飛行2
カオススポーン	カオス	1		6	10	15	飛行1
ヘルハウンド	カオス	3	ブレス1	2	6	4	2
ガーゴイル	カオス	4		8	7	4	飛行2
ヒドラ	カオス	6	ブレス5	4	11	10	1
キメラ	カオス	7	ブレス4	5	8	8	飛行2
エア[illegible]	カオス	9	9	7	0	2	飛行3
ドゥ[illegible]	カオス	10		5	9	20	飛行4



出現する者	属性	接近戦攻撃力	遠距離攻撃力	防御力	抵抗力	HP	移動力
パイロエーテル	カオス	12		4	6	0	
[illegible]イロタイタン	カオス	10	10	5	7	15	2
ウ[illegible]キミ[illegible]ラ	カオス	30	ブレス30	10	12	30	飛行2
ウォ[illegible]ベア	ネイチャ	7		3	6	8	2
スプライト	ネイチャ	2	3	2	8	1	飛行2
ス[illegible]イダ	ネイチャ	4		3	7	10	2
コカトリス	ネイチャ	4		3	7	3	飛行2
[illegible]	ネイチャ	8		7	9	9	飛行2
[illegible]ヌケ	ネイチャ	15		4	[illegible]	30	2
ストーンタイタン	ネイチャ	5	15	8	9	20	2
コロサス	ネイチャ	20	20	10	15	30	2
アース[illegible]レム	ネイチャ	25		4	8	30	1

	海底生物名	属性	基本攻撃力	追加攻撃力	防御力	耐久力	[illegible]	移動力
	ヒ モア	ネイチャ	25		9	10	45	2
	フレ トウ ム	ネイチャ	25		8	12	45	テレポ ト3
	クラウドランド	サ				10	45	航行2
	ト ム	サ	3			6		水泳1
	ナ カ	サ	4		3	7	6	水泳
	スト ムタイタ	ヴ	2	10	7	9	20	2
	エ エレ ヌル	サ	5		8	9	10	飛行5
		サ	5	8	8	10	20	飛行3
	ホ ト ム	サ	8			8	20	水泳2
	スカイドレ ク	サ	20	[illegible] 20	10	14	25	飛行4

データファイルIV

アークインの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ	難度	呪文内容
[illegible]	[illegible]		[illegible]	*	[illegible]
[illegible]	召喚呪文		300	B	[illegible]
[illegible]	召喚呪文		50	C	[illegible]
[illegible]	特殊呪文		不定	B	[illegible]
[illegible]	特殊呪文		不定		[illegible]
[illegible]	特殊呪文	1部隊	0＋α	A	[illegible]
[illegible]	特殊呪文	[illegible]	20	B	[illegible]
[illegible]	特殊呪文	区域	50＋α	B	[illegible]
[illegible]	特殊呪文	世界全体	200＋α		[illegible]
[illegible]	特殊呪文	自分自身	[illegible]	*	[illegible]
[illegible]	特殊呪文	全世界	5000	D	[illegible]
[illegible]	特殊呪文	[illegible]	50	A	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	B	[illegible]
[illegible]	[illegible]		[illegible]	C	[illegible]

[illegible]

ライフの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ	難度	呪文内容
ハイスピリット	召喚呪文		80	A	ノードを魔力に変える守護霊を召喚
ユニコーン	召喚呪文		250 5	B	瞬間移動が可能なユニコーンを召喚
[illegible]の化身	召喚呪文		500 6	C	[illegible]
エンジェル	召喚呪文		550 15	C	部隊の戦闘力を高める天使を召喚
アークエンジェル	召喚呪文		950 20	D	部隊の戦闘力を高める大天使を召喚
治療の言葉	特殊呪文	1部隊	15	A	指定部隊のＨＰを回復させる
死者の復活	特殊呪文	1部隊	35	B	全滅した1部隊の半数を復活させる
大いなる治癒	特殊呪文	部隊	50	C	戦闘時の全ての味方部隊のＨＰ回復
異世界への転移	特殊呪文	[illegible]	25	B	指定区間の部隊を別世界に転送する
英雄の復活	特殊呪文	英雄	250	B	死亡した英雄を復活させる
[illegible]	都市呪文	街	150 [illegible]	B	指定した街を聖なる光で覆う
[illegible]	都市呪文	街	250 2	C	呪文が有効な間、街の金銭生産量が向上
[illegible]の祭壇	都市呪文	街	300 5	C	指定した街で生産した部隊を精鋭
街の楽園	都市呪文	街	300 8	C	街を楽園に変える。人口・回復率が向上
都市の活力	都市呪文	街	350 [illegible]	D	街の生産力を50%アップさせる
異世界の門	都市呪文	街	350 5	D	別世界に移動できる門を街に設置
浄化	都市呪文	街	400 8	D	街にかけられた敵対的魔法を解除
真実の光	呪付	戦場	20	A	戦場を聖なる光で包み、デスの部隊を弱める
聖なる祈り	呪付	戦場	30	B	[illegible]の自軍全ての能力を上げる
高らかなる祈り	呪付	[illegible]	60	C	戦闘中の全部隊の全能力を高める

ライフの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ	[illegible]	効果内容
魅力の向上	呪付	—	150 3	A	呪文が効いている間、名声を高める
異世界の封印	呪付	—	500 5	B	両世界への通路を全て閉鎖する
聖なる軍隊	呪付	全部隊	900 10	C	支配下全通常部隊、[illegible]
[illegible]	呪付	—	1000 10	D	デス系呪文全てを消散させる
[illegible]	呪付	—	1000 10	D	全てのカオス系呪文を消散させる
聖戦	呪付	全部隊	[illegible]	D	全通常部隊のレベルを1つ昇格させる
[illegible]	呪付	全部隊	1250 10	D	支配下の全部隊のHPを高める
[illegible]	部隊呪文	1部隊	8 40	A	デスとカオス系の攻撃を防御
聖なる武器	部隊呪文	1部隊	10 50	A	[illegible]
聖なる鎧	部隊呪文	通常部隊	9 90 2	A	指定部隊の鎧に神の力を与える
[illegible]	部隊呪文	通常部隊	[illegible] 100 2	A	指定部隊を精鋭に変える
[illegible]	部隊呪文	1部隊	20 100 2	B	幻に対する免疫を与える。
移動の力	部隊呪文	1部隊	30 1	A	指定部隊に移動力を1つ付加
[illegible]	部隊呪文	1部隊	[illegible] 200 2	C	デス、カオス系呪文に完全な免疫を付加
獅子の魂	部隊呪文	1部隊	40 [illegible]	C	指定部隊の戦闘能力を高める
[illegible]	部隊呪文	1部隊	40 [illegible] 5	C	最初の2回の攻撃を完全に回避する
[illegible]移動	部隊呪文	1部隊	[illegible] 5	B	指定部隊に両世界間を移動する力を与える
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	5	A	カオス、デスの1部隊に聖なる光で攻撃
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	25	B	デス、カオス系生物の消散を試みる
聖なる言葉	戦闘呪文	敵部隊	60	C	召喚生物、アンデッドの消散を試みる

※[illegible]とは、各魔術師が所有している呪文書の数[illegible]各呪文の出現確率です。A＝一般的 B＝やや珍しい C＝珍しい D＝非常に珍しい ※＝[illegible]
[illegible]マナ 戦闘時および移動[illegible] [illegible]
[illegible]書かれている呪文は[illegible]呪文効果が長期的に持続します

デスの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ	難度	呪文内容
スケルトン	召喚呪文		25 1	A	最弱部隊　弱いガイコツ部隊を召喚
傀儡の亡者	召喚呪文	部隊	50	D	全滅した敵・味方部隊を復活させ参戦
グール	召喚呪文		80	A	アンデッドを操るグール部隊を召喚
ナイトストーカー	召喚呪文		250 1	B	死の接吻を放つナイトストーカーを召喚
シャドーデーモン	召喚呪文		[illegible] 7	B	4人のシャドーデーモンを召喚
レイス	召喚呪文		500 5	C	4人の死霊の部隊を呼び出す
デスナイト	召喚呪文		600 8	D	[illegible]を召喚
[illegible]	召喚呪文		1000 5	D	悪魔を呼び出す怪物を召喚
[illegible]	特殊呪文	敵・部隊	30	B	敵1部隊を[illegible]
マナの吸収	特殊呪文	敵魔導師	50	B	敵魔導師から50〜150マナを吸収
[illegible]	特殊呪文	[illegible]	75	C	[illegible]
不義理	特殊呪文	敵魔導師	100	B	敵の外交関係を悪化させる
[illegible]	特殊呪文	敵魔導師	250	D	[illegible]
死の祈り	特殊呪文	全敵部隊	500	D	全世界の敵部隊に死の呪いをかける
[illegible]	都市呪文	城	30	A	[illegible]
[illegible]	都市呪文	城	40.200 5	B	[illegible]
[illegible]	都市呪文	敵[illegible]	[illegible] 4	C	[illegible]
呪われた土地	都市呪文	敵の都市	50	C	指定した都市の生産力を[illegible]
[illegible]	都市呪文	城	50	C	[illegible]
飢饉	都市呪文	敵の都市	200 5	C	指定した都市の食糧生産を半減させる

デスの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ	難度	呪文内容
[illegible]	[illegible]	[illegible]	350 5	D	[illegible]
恐怖	呪付	戦場	20(一	A	戦闘中の全ての敵部隊に恐怖を与える
マナの流出	呪付	戦場	20	A	戦闘ターン中5マナずつ失わせる
闇の帳	呪付	[illegible]	25	A	戦場を闇で覆いデス系戦力アップ
暗黒の祈り	呪付	戦場	15	B	敵部隊の戦闘力を低下させる
[illegible]	呪付	戦場	40	[illegible]	敵の全て[illegible]部隊を[illegible]させる
死人使いの秘術	呪付		800 40	C	戦闘で倒れた部隊をゾンビとして甦らせる
永遠の夜	呪付		1000 15	D	世界を暗黒で包みデスの力をアップ
[illegible]	呪付		1[illegible]00 10	D	[illegible]
恐怖の[illegible]	[illegible]	1部隊	12 60 1	A	部隊を恐怖を与えるオーラで囲む
暗黒の眠り	部隊呪文	敵1部隊	15	A	敵部隊を暗黒の眠りに落とす
[illegible]	部隊呪文	1部隊	30	B	接近戦の力を倍に。ただし防御は0に
[illegible]	部隊呪文	1部隊	30 150 3	[illegible]	指定部隊を肉体のない生物に変える
[illegible]	部隊呪文	1部隊	100 1	B	指定した部隊をアンデッドに
獣人変化	部隊呪文	通常部隊	180 5	B	通常部隊を獣人に変化させ能力強化
[illegible]	部隊呪文	マップ上	200 1	C	指定した区域の生物を熱病で[illegible]
弱体化	戦闘呪文	敵1部隊	5	A	指定部隊から戦闘力を奪い取る
生命力の吸収	戦闘呪文	敵1部隊	10＋α	A	指定部隊からHPを奪い取る
死の言葉	戦闘呪文	敵1部隊	40	D	指定部隊を死の言葉で即死させる
死の呪い	戦闘呪文	敵1部隊	50	D	敵部隊に死の呪いをかける

[illegible] 各呪文の出現頻度です。A＝一般的 B＝や[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

カオスの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ		難度	呪文内容
[illegible]	召喚呪文		20		A	[illegible]
ヘルハウンド	召喚呪文	ー	40	1	A	炎を吐くヘルハウンドを召喚
パイロタイタン	召喚呪文		150	3	B	壁をも破壊する炎の巨人を召喚
ガーゴイル	召喚呪文	ー	200	5	B	空飛ぶガーゴイルを召喚
[illegible]	召喚呪文		300	8	B	炎を発するドゥームバットを召喚
キメラ	召喚呪文		350	10	B	炎を吐く怪物キメラを召喚
カオススポーン	召喚呪文		500	2	C	[illegible]を操るカオスの子を召喚
エフリート	召喚呪文		450	15	C	[illegible]を放ち魔法を操る魔人を召喚
ヒドラ	召喚呪文	ー	650	14	D	9[illegible]から火を吐くヒドラを召喚
グレートドレーク	召喚呪文		900	30	D	炎を吐き散らすドラゴンを召喚
[illegible]	特殊呪文	1区の壁	5	ー	A	1区分の壁を壊し、軍隊通過が可能
土の腐敗	特殊呪文	マップ区	40		A	指定した土地を腐敗させる
[illegible]	特殊呪文	戦場	50		C	戦場を動き回る[illegible]を召喚
[illegible]	特殊呪文	マップ区	200		B	指定した区画に火山を隆起させる
[illegible]	特殊呪文	マップ区	250		C	指定マップ区域に[illegible]
炎の[illegible]	都市呪文	[illegible]	30	150 2	A	[illegible]
[illegible]	都市呪文	敵の街	300	50	C	敵の街に巨大[illegible]を発生させる
[illegible]	都市呪文	敵の街	500		D	敵の街を破壊、同時に周辺[illegible]
[illegible]	[illegible]	戦場	50			敵味方問わず、非カオスに[illegible]
[illegible]	[illegible]	全敵部隊	75		D	様々な効果を敵に与える

カオスの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ	難度	呪文内容
流星の嵐	呪付	全世界	500 10	D	[illegible]世界に流星の嵐を巻き起こす
[illegible]	呪付	全世界	[illegible]000 20	D	自分の領土以外の土地が[illegible]
混沌の力	呪付	全世界	1000 40	D	全[illegible]生物[illegible]
[illegible]	呪付	[illegible]部隊	[illegible]100 15	B	新編成部隊[illegible]カオス[illegible]
ハルマゲドン	呪付	全世界	1250 40	D	[illegible]
矢の[illegible]	部隊呪文	敵1部隊	6	A	矢を腐敗させて使用不能にする
[illegible]	部隊呪文	1部隊	15 5 1	A	指定部隊の武器をカオスの力で強化
[illegible]	部隊呪文	敵1部隊	18	A	敵部隊[illegible]を起こさせる
[illegible]	部隊呪文	1部隊	25 25 2	B	指定部隊[illegible]
[illegible]	部隊呪文	1部隊	30 50 2	B	[illegible]
カオス変化	部隊呪文	1部隊	50	B	指定部隊をカオスの生物に変化させる
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	5+[illegible]	A	指定部隊[illegible]攻撃
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	[illegible]0+[illegible]	B	稲妻[illegible]攻撃
武器の破壊	戦闘呪文	敵1部隊	12	B	敵部隊の武器を破壊し、攻撃力を下げる
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	5+[illegible]	B	指定部隊に[illegible]攻撃
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	35	C	敵1部隊[illegible]を落とす
[illegible]	戦闘呪文	[illegible]	40	C	味方[illegible]
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	40	C	カオスの力を持つ稲妻を落とす
破滅のオーラ	戦闘呪文	敵1部隊	50	D	再起不能のオーラを敵部隊[illegible]
[illegible]	戦闘呪文	敵部隊	60	C	戦闘中の全敵部隊に炎攻撃

[illegible] A＝一般的 B＝[illegible]

[illegible]ごとの消費マナです

[illegible]

ネイチャーの呪文

呪文名	種類	対象	[illegible]		設定	呪文内容
アースゴーレム	召喚呪文		60	—	C	戦闘時、地の精霊を召喚　戦闘中のみ
ウォーベア	召喚呪文		70	2	A	凶暴な2頭の熊を召喚
スプライト	[illegible]		100	3	A	魔法の矢を4発放つ妖精を召喚
スパイダ	召喚呪文		200	4	B	クモの糸攻撃を行う巨大グモを召喚
コカトリス	召喚呪文		275	8	B	敵を石化するコカトリスを召喚
バシリスク	召喚呪文		325	7	B	ひとにらみで敵を石化させる怪物を召喚
ストーンタイタン	召喚呪文		450	9	C	怪力の石の巨人を召喚　岩を投げて攻撃
ゴーゴン	召喚呪文		600	15	C	先の全ての者を石化するゴーゴンを召喚
ベヒーモス	召喚呪文		700	15	D	凶暴な怪物・ベヒーモスを召喚
コロサス	召喚呪文		800	17	D	岩を武器にする恐怖の神像を召喚
グレートワーム	召喚呪文		1000	20	D	強靭で巨大な、地中魔虫を召喚
土を泥へ	特殊呪文	戦場	15		A	指定の土地を泥沼に変えて移動力を奪う
亀裂	特殊呪文	[illegible]	20		B	大地のさけめが敵をのみこむ
[illegible]の目	特殊呪文	マップ区	30		A	指定マップ内の地形・特性を明らかに
[illegible]大地	特殊呪文	マップ区	50		B	山を平原に、火山を払い平、地形を改良
鉱物の変換	特殊呪文	マップ区	60		B	マップ上の鉱物を、石炭→宝石等に変換
ネイチャー[illegible]	特殊呪文	マップ区	75		B	指定区の生物全てを治療　デス系以外
[illegible]の嵐	特殊呪文	マップ区	200		C	氷の雨を叩きつけて、敵にダメージ
石の壁	都市呪文	街	50		A	指定した街を頑丈な石の壁で取り囲む
眺望	都市呪文	街	75		B	街周囲4マスを展望し、敵部隊を発見

ネイチャーの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ	難度	呪文内容
[illegible]	[illegible]呪文	街	200	C	[illegible]
[illegible]移動	[illegible]呪文	街	200	C	呪文をかけられた者を[illegible]の街へ移動
[illegible]門	[illegible]	街	250 5	D	地から街への[illegible]移動装置を設ける
ガイアの恵み	国内呪文	国	300 3	C	食糧収穫を50%上げる。[illegible]土を浄化
[illegible]	呪付	戦場	50	[illegible]	敵部隊の移動力を1つ減少
雷撃	呪付	戦場	60 —	D	毎ターンの雷攻撃をランダムに
ネイチャーの[illegible]	呪付	全世界	800 7	D	[illegible]
ハーブの[illegible]	呪付	全部隊	1000 10	D	各ターン毎に[illegible]を完全回復
ネイチャー[illegible]	[illegible]	敵の国	1250 10	[illegible]	[illegible]
精霊の[illegible]	部隊呪文	1部隊	5 25	A	カオスやネイチャーの攻撃魔法に抵抗力
巨人の腕力	部隊呪文	1部隊	8 40 1	A	指定部隊の[illegible]攻撃力を高める
クモの糸	戦闘呪文	敵1部隊	10	A	クモの糸の粘着力で敵を動けなくする
石の皮膚	部隊呪文	1部隊	10 50	A	指定部隊の防御力を1ポイ[illegible]
精霊の[illegible]	部隊呪文	1部隊	15 [illegible] 5	C	カオスとネイチャーの呪文に抵抗力
鉄の皮膚	部隊呪文	1部隊	40 200 5	C	指定部隊に鉄を融合させ防御力アップ
水上行軍	部隊呪文	1部隊	50	A	指定部隊に水の上を歩く力を与える
[illegible]	部隊呪文	1部隊	50	B	指定部隊に全ての[illegible]を歩く力を与える
再生	部隊呪文	1部隊	60 300 10	D	1ターンごとに回復 戦闘後完全回復
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	[illegible]	B	[illegible]攻撃 1マナ消費で力が1増
石化	戦闘呪文	敵1部隊	25	C	指定した部隊全員を石化させる

[illegible] 各呪文の習得難度です。A [illegible]
[illegible] C＝難しい D＝非常に難しい [illegible]
[illegible]
[illegible] 呪付 [illegible] と書かれている呪文は [illegible]

ソーサリーの呪文

呪文名	種類	対象	消費マナ	難度	呪文内容
[illegible]	召喚呪文		0	A	[illegible]
ボグファンタム	召喚呪文		35	B	戦闘中、幽霊獣を召喚　戦闘後消滅
エアエレメンタル	召喚呪文		50	C	戦闘中、空の精霊を召喚　戦闘後消滅
クラウドランナー	召喚呪文		50 5	A	8部隊乗れる魔法の雲を召喚
ナーガ	召喚呪文		[illegible] 2	A	水中を進み、毒を吐くナーガを召喚
ストームジャイアント	召喚呪文		500 10	C	稲妻を操る嵐の巨人を召喚
[illegible]	召喚呪文		550 17	D	空を飛ぶ魔王・シンを召喚する
スカイドレーク	召喚呪文		1000 25	D	稲妻ブレスを吐く風のドラゴンを召喚
上位魔法解除	特殊呪文	1部隊	10＋α	A	敵がかけた部隊魔法の消散と[illegible]
[illegible]	特殊呪文	1部隊	20	A	指定部隊を召喚サークルに帰還させる
上位分解	特殊呪文	マップ区	200＋α —	C	魔法分解を強力に行い、呪文を消散
上位魔法浄化	特殊呪文	マップ区	50＋α	B	土地を強力に浄化し、呪文を消散
呪文の妨害	特殊呪文	[illegible]	50＋α	B	敵が唱えようとしている呪文の消散
[illegible]	特殊呪文	5×5区域	[illegible]0	B	指定地域の道路を、移動力0に
移動停止	特殊呪文	マップ区	250	C	指定内の敵を1ターン以上止める
召喚生物退散	特殊呪文	全ての部隊	1000 —		敵味方含め、全世界の召喚生物の消散
呪文拘束	特殊呪文	[illegible]	[illegible]000	D	[illegible]
[illegible]	都市呪文	街	350 5	D	[illegible]
空中楼閣	都市呪文	街	500 25	D	街を空中に浮遊させる
[illegible]	呪付	戦場	0＋α —	A	戦闘中敵が唱えた呪文を消散させる

ソーサリーの呪文

呪文名	種類	対象	消費	難度	効果内容
[illegible]	[illegible]	戦場	20	B	[illegible]
集団透明化	呪文	戦場	80	D	全部隊を透明化し 攻撃を防ぐ
[illegible]	呪文	全部	400 5	B	全部隊の[illegible]を5倍 [illegible]
[illegible]	呪文	自分	400 5	B	[illegible]
[illegible]	呪文		1250 50	D	[illegible]
時間停止	呪文		1500 200	D	[illegible]
[illegible]	部隊呪文	1部隊	5 25	A	[illegible]
[illegible]	部隊呪文	1部隊	0 50	A	[illegible]
[illegible]	部隊呪文	1部隊	20 [illegible]	B	[illegible]部隊に付与する
飛翔	部隊呪文	1部隊	25 125 5	B	指定部隊に飛行能力を与える
透明	部隊呪文	1部隊	35 5	C	指定部隊の透明化
[illegible]	部隊呪文	1部隊	50 250 5	C	指定部隊[illegible]
[illegible]	部隊呪文	1部隊	50	C	移動力と攻撃回数[illegible]
[illegible]	部隊呪文	敵1部隊	70	D	敵を[illegible]コントロールする
[illegible]	部隊呪文	1部隊	25 [illegible]	[illegible]	[illegible]内の編成部隊の[illegible]可能
精神破壊	戦闘呪文	敵1部隊	10	A	[illegible]
混乱	戦闘呪文	敵1部隊	5	A	[illegible]部隊を混乱させる
生物追放	戦闘呪文	敵1部隊	20	C	敵の召喚された生物を元の世界に返す
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	25	B	[illegible]
[illegible]	戦闘呪文	敵1部隊	35	C	敵の部隊に精神的苦痛を与える

[illegible]

C=難しい D=非常に難しい [illegible]

[illegible]

シヴィザード Q&A

[illegible]

Q 12 ノードと同期ですか？

[illegible]

[illegible]させるため働くので注意してください

[illegible]

ている

[illegible]

呼び出して検索させるのもよいでしょう

[illegible]

索引

あ

か

さ

Producer
岡本　博［(株)アスミック］
賀川　翔彦［(株)ローカス］

Associate Producer
河辺　正純［(株)ローカス］

Directer
鈴木　常信［(株)ローカス］

Game Programming
遠藤　公啓

Opening CG Artist
(有)グラフィティ・ラボ

Opening Music
三上　直子

Sound FX
[illegible]

Original Game
Micro Prose/Simtex Software

Package Artwork
岡　達也

Manual Editer/Writer
笠井　明［(株)オブズ］

魔術の系譜 CIVIZARD シヴィザード



究極の支配者を目指す人へ送るナビブック！

汝が選びし道は、血の上に血を塗り重ねる覇道か？
それとも他の全てを消散する究極魔法の開発か？
膨大なデータと多彩な情報、そしてリプレイ解説で、
読者を大魔導師の道へと誘う。真の魔術書が今、登場する！

定価：1,236円（本体1,200円）

発行／（株）ローカス
発売／（株）星雲社

ISBN4-7952-7050-1 C0076 P1236E

ナビブック「シヴィザード」

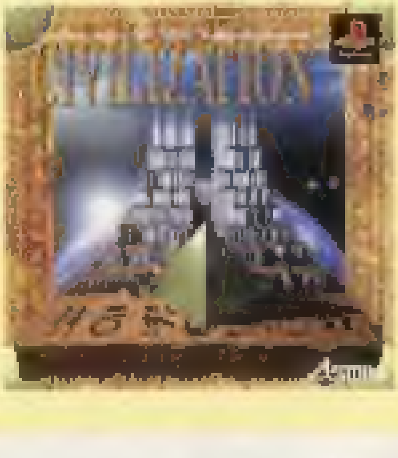
シヴィライゼーション 新・世代の文明

Sid Meier's CIVILIZATION

「文明を育成」する最高峰シミュレーション

人類有史以来、「エジプト」「ギリシャ」「アステカ」「ローマ」等、数々の文明が繁栄を謳歌し、そして、滅びていった。本ゲームは人類が文明の曙を迎えたB.C.4000年から21世紀の宇宙時代まで、文明そして、人類を育て、軍事力による「世界統一」または、文明開発競争に勝利しての「宇宙移民の成功」をめざす究極のSLGである。

好評発売中　標準価格5,800円（税抜）



SLPS 00618